THE SEVEN GATES OF JAMBALA

ATARI ST, AMIGA

Hace mucho tiempo existía un mundo místico de magia y hechicería en el que el pensamiento y el trabajo sólo se controlaban a través del Poder y de la Mente, conjuntamente. Esta historia cuenta algo acerca de este mundo y nos permite conocer alguno de sus habitantes.

Un sordo silencio se hacía sentir en la habitación del Viejo Maestro. Parecía que se podía palpar. Su alumno, Dravion, no sabía realmente si se sentía a gusto o no, ya que sus inexplicables sentimientos eran de relajación y ansiedad al mismo tiempo.

"Algo grande va a pasar", había dicho el Viejo Maestro cuando se llevó a Dravion de su silla de la biblioteca esa mañana temprano. "Nunca antes habías estado preparado para aprender tanto como ahora. Ven."

La mirada de los ojos de su tutor era prometedora y Dravion pensó que la forma en la que el anciano le había llamado también había sido bastante diferente que al principio.

Caminando bastante deprisa, el Viejo Maestro había llevado a Dravion desde la biblioteca de la ciudad hasta una especie de mazmorra-habitación en el sótano de la casa del mago, bastantes kilómetros fuera de los límites de la ciudad. Generalmente esta habitación estaba cerrada, pero cuando llegaron, la puerta estaba entreabierta y por detrás de ellas se podía ver una luz anaranjada. Rehusó hacer ninguna pregunta sabiendo instintivamente que serían respondidas más tarde, a lo largo de aquel día. La habitación parecía abovedada, ya que era un corredor que conducía a una habitación todavía más oscura, situada más adelante. Las telarañas colgaban del techo arqueado y se enredaban en sus caras a medida que avanzaban. Se podían oír claramente sonidos de agua cayendo, y las sombras danzantes provocadas por las velas y las antorchas hacían que la mazmorra apareciera verdaderamente fantasmagórica.

Dravion había presenciado hechos mágicos durante su carrera de estudiante con el Viejo Maestro y había leído acerca de cosas mucho peores, pero ésta superaba a todas.

Cuando sus ojos se acostumbraron a la poca luz observó cuidadosamente las cosas que había en la habitación y que colgaban de sus

ásperas y desnudas paredes. Había varias estanterías donde se podían ver jarras y frascos. Muchos de ellos estaban cubiertos por grandes capas de polvo. Algunas de las etiquetas que indicaban sus contenidos eran completamente ilegibles. Había jarras llenas de colas de lagartijas, huevos de araña, alas de murciélago y ojos de rana. Pero los frascos contenían en general polvos que podían curar (y también causar) diversas enfermedades.

La mayor parte de la mazmorra estaba dedicada a un caldero negro, un gran recipiente presumiblemente hecho de hierro, que estaba rodeado de velas por los cuatro costados y que proyectaban sobre él una luz vacilante. Aunque Dravion no veía ningún fuego ni nada parecido ardiendo bajo el caldero, el líquido que había en él parecía que hervía.

Los vapores que salían de él le recordaron sus días de resaca cuando era joven, cuando tenía problemas al respirar porque parecía que las esencias le abrasaban los pulmones, como si un espíritu estuviera intentando evitar que el aire viciado abandonara su cuerpo.

El mago le dijo que se sentara y permaneciera en silencio. Dravion se sentó lo suficientemente lejos del caldero, tanto como pudo. Empezó a comprender por qué la gente consideraba la hechicería como una extraña profesión y por qué la casa del mago estaba construida fuera de los límites de la ciudad.

"¿Qué es...?", comenzó a preguntar Dravion, pero el Mago le indicó con un movimiento de su mano que permaneciera en silencio y sentado en su sitio.

Los destellos de la mirada de los ojos del mago producían escalofríos en la espalda de Dravion. Era una mirada que decía: "tú sabes lo que va a pasar y si no quieres escuchar, mira". De hecho Dravion sabía qué era lo que iba a pasar si no mantenía la boca cerrada y continuaba sentado en el pequeño taburete de madera donde estaba situado. Para su gusto, demasiado cerca del horrible y apestoso caldero.

Para convertirse en un mago, uno tenía que ser discípulo de un mago bien conocido durante 12 años. Después de haber pasado esto con éxito había que hacer un examen, o lo que es lo mismo, había que conquistar el complejo laberinto de Jambala con las ciudades que tenía dentro.

Sólo unos pocos volvían de este misterioso y desde luego peligroso laberinto, y ninguno de los que habían conseguido volver podían hablar

de ello, ya que un juramento sagrado les prevenía de hacerlo. El llevar a cabo esta tarea estaba muy lejos de las capacidades de la mayoría de los estudiantes y mucho menos de alguien como él, que sólo había sido instruido en los fundamentos de la magia en los pocos años que había estado con el Viejo Maestro. Sería la muerte segura, aunque todavía tenía cierta esperanza, a no ser que acabara haciendo algo para que su maestro lanzara contra él toda su violenta cólera: la Varita Mágica.

Había antiguas leyendas que hablaban de esta Varita. Antes de que él naciera, y probablemente antes de que naciera su Viejo Maestro, había un poderoso mago que obtenía su increíble poder de una Varita Mágica heredada de razas de la humanidad, que eran mucho más antiguas que la pura reencarnación de la magia. De una forma o de otra, ni siquiera las leyendas contaban con exactitud cómo, por qué o cuándo esta raza se extinguió y la Varita Mágica que había creado se perdió.

Por ese tiempo un simple carpintero, que talaba los bosques alrededor del lugar donde había nacido, la encontró en una cueva. El carpintero se convirtió en un Mago, incluso sin saber todavía que era el Mago más poderoso que jamás había exsitido sobre la tierra. No era un mago malo. Incluso aceptó pasar el examen al que todos los magos se tenían que someter. Aceptó conquistar el laberinto y las ciudades de Jambala.

Aunque nadie ponía en duda su poder y habilidades, nunca más se supo de él. Podía haber sido el Mago más poderoso que jamás hubiera existido en la tierra, pero sólo había podido estar allí por un corto espacio de tiempo.

Según la leyenda, la Varita Mágica, rota en siete pedazos, se perdió dentro del laberinto. Aquel que consiguiera recuperar las partes y formar con ellas correctamente la Varita Mágica de nuevo tendría poderes inimaginables. Poderes que aumentarían de forma considerable sus posibilidades de sobrevivir y, de hecho, de vivir en el laberinto. Sólo con la ayuda de la Varita Mágica, un estudiante relativamente inexperto como Dravion sería capaz de completar con éxito la misión si se diera el caso más que improvable de que el Viejo Maestro le lanzase a él en el laberinto en una fecha anterior a lo previsto.

Dravion siempre había estado deseoso de aprender, pero también deseoso de hablar e intervenir. Más de una vez había puesto en

peligro su vida y la de su maestro intentando "mejorar" hechizos o pociones. La última vez su maestro le había dicho: "la próxima vez... ¡sabrás lo que pasa!" La decisiva mirada en los ojos del anciano era inconfundible. No era un fanfarroneo. El anciano tenía esa intención. Cada pelo de su larga barba gris y cada milímetro cuadrado de sus pupilas irradiaban cólera mientras su piel se ponía completamente roja.

El tenía esa intención. Muy bien.

Sabiendo esto intentó ser más cuidadoso, especialmente hoy, ahora que "algo grande iba a pasar". Se preguntaba qué había querido decir su maestro con "grande". El nunca había llamado "grande" a convertir plomo en oro, ni siquiera a convertir ranas en bellas princesas y valientes príncipes (esto variaba de acuerdo con el sexo original).

Dravion observó cuidadosamente cómo el maestro tomaba alguno de los ingredientes de las estanterías y los arrojaba al fluido que hervía en el caldero. Los vapores se convirtieron oscuros instantáneamente. Parecía que se desvanecían rápidamente. Dravion observó entonces que eran absorbidos por un tubo que estaba localizado al final de la habitación abovedada. La horrible esencia parecía que se elevaba. Con alivio, el joven pupilo respiró el aire fresco. Por lo menos no tenía que estar asustado de perder el conocimiento. Se levantó de su pequeño taburete de madera intentando tener una mejor visión de lo que el Viejo Maestro estaba haciendo, que ahora tomaba un gran libro de páginas amarillentas, lleno de polvo y con un tipo de escritura de la que Dravion sólo reconoció unas pocas palabras básicas. El Viejo Mago no parecía que estuviera leyendo el libro; sus ojos estaban entornados como si estuviera meditando profundos pensamientos. Dravion se inclinó y tuvo una clara visión de la página. Algunas de las palabras que reconoció se referían a "calderos", "pociones", "ingredientes" y "polvo". Aunque, por supuesto, esto no aclaró mucho al estudiante sobre la misteriosa ciencia de la magia.

El Viejo Maestro abrió sus ojos de nuevo y volvió unas pocas páginas. El polvo cayó del papel que parecía viejo y frágil. Dravion por un momento tuvo que contener sus ganas de estornudar. Si lo hubiera hecho probablemente el libro se hubiera desintegrado en miles de pequeños trocitos, que incluso la magia del Viejo Maestro no hubiera podido reunir de nuevo.

Por suerte para él, el joven estudiante pudo

contenerse a tiempo. Estaba convencido de que si hubiera estornudado, hubiera acabado sin duda en el laberinto de Jambala antes de que ni siquiera hubiera podido decir: "¡¡Arfle Barfle Goob!?"

Se sentó de nuevo, esta vez en un banco de madera de aspecto robusto que salía de la pared, pero a pesar de su fuerte aspecto y consistencia, cedió a su peso con una facilidad que le dejó completamente atontado.

Ni Dravion ni siquiera el Viejo Maestro podrían decir qué fue exactamente lo que pasó entonces, ya que la habitación abovedada se transformó en algo que era tan negro como nada puede realmente ser. Se encontraron en la oscuridad más pura y profunda imaginable. Era como si las antorchas y las velas se hubiera apagado todas en el mismo instante sin ninguna causa aparente. No sintió nada, excepto maldecir en una antigua lengua de la que sólo pudo entender su nombre. La maldición crecía sorda y distante cuando Dravion perdió la consciencia.

Dravion se despertó después de lo que a él le parecieron segundos, pero que podrían haber sido fácilmente minutos, horas o incluso días. Las duras palabras de su Viejo Maestro, aunque no había podido entenderlas, resonaban literalmente en su cabeza a medida que recuperaba la consciencia de nuevo.

Después de que el velo negro sobre sus ojos se hubiera disuelto, la única cosa de la que se pudo dar cuenta es de que tenía una gruesa pared delante de él, no como las paredes de la mazmorra de su Maestro, sino más vieja y más gris. En esa pared había una pequeña puerta con adornos de hierro. Parecía que se abría automáticamente. Repentinamente sintió como si si estuviera siendo absorbido por lo que quiera que fuese que estaba detrás de aquellos poderes de la oscuridad desconocidos para él. Incluso antes de que realmente supiera qué era lo que había pasado se encontró al otro lado de la gris y vieja pared. Dravion adivinó entonces qué es lo que había sido de él y por qué la gente llamaba al lugar donde él se encontraba ahora... THE SEVEN GATES OF JAMBALA (LAS SIETE PUERTAS DE JAMBALA).

EL JUEGO

La historia de nuestro héroe nos lleva a un mundo desconocido de fantasía, del que sólo tenemos vagas nociones basadas en viejas tradiciones. Se refiere a un misterioso sistema

de laberintos, con siete ciudades escondidas, que tienen que ser encontradas por nuestro héroe. Para alcanzar el final y salir de las galerías necesita las siete partes de la Varita Mágica, que están esparcidas a lo largo de siete cuevas dentro del laberinto. Necesitará también información que le ayude, que podrá obtener de algunos de los habitantes del laberinto.

Estos habitantes, que viven en las galerías del laberinto, pueden ser de mucha ayuda o bien crear problemas a nuestro héroe. La mayoría de las veces, él tiene la opción de comprar algún poder mágico, o piezas, o bien consejos de los habitantes, pagándoles con el oro que encuentra por el camino. Desgraciadamente sólo unos pocos de los habitantes del laberinto son conocidos y por ello nuestro héroe se llevará bastantes sorpresas.

Para hacer más fácil este camino a través de los peligros y la maldad hay muchas cosas útiles escondidas en las galerías. Es importante encontrarlas, de forma que nuestro héroe pueda ser teletransportado a otras galerías, evitando así los pasadizos difíciles o descubriendo otras cámaras y cosas parecidas...

Además, nuestro pequeño mago tiene que tener cuidado con los grandes guardianes, que generalmente viven delante de las puertas de las ciudades. Requiere una gran precisión el poder pasar alrededor de ellos. Mucha más que para cualquier otra criatura del laberinto. Si nuestro héroe tiene éxito y consigue evitar a los guardianes, entrará en las misteriosas ciudades. Aquí tiene la oportunidad de escoger entre siete puertas para entrar en otro laberinto, pero sólo si encuentra la llave apropiada para esa ciudad en particular.

LA VARITA MAGICA

Si se encuentran todos los pedazos y se alcanza la última ciudad, el jugador entrará en un lugar especial, donde podrá juntar las diferentes piezas de la Varita Mágica. Aquí se muestra dónde poner los diferentes elementos recogidos. Se pueden escoger por medio del joystick, con la ayuda de la flecha oscura y pulsando en el botón de fuego. Los elementos tienen que ser colocados de la forma correcta entre los extremos de la Varita, en la parte inferior de la pantalla. Sólo si los elementos de la Varita Mágica están situados de la forma correcta, el jugador tendrá finalmente la oportunidad de abandonar el alberinto.

CONTROL

Para dirigir al pequeño mago a través del laberinto de una forma segura éstos son los controles del joystick:

Joystick a la izquierda/derecha.
Movimiento horizontal.

Joystick izquierda/derecha/arriba.
Saltar izquierda/derecha.

Joystick abajo.
Agacharse y exminar el suelo.

Sólo es posible examinar el suelo si el jugador tiene el martillo. Si el joystick se mueve hacia abajo, delante de una puerta o una ramificación, se entrará en ella.

Pulsar el botón de fuego:
Lanzar un hechizo mágico aprendido.

Las cosas que se encuentren se pueden coger simplemente tocándolas.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Atari ST

Mete el disco A en la unidad A y enciende el ordenador o arranca el juego con RESET. Cuando el ordenador te lo indique pon el disco B en la unidad A.

Amiga

Apaga y enciende tu ordenador de nuevo. Cuando aparezca la pantalla "workbench" mete el disco en la unidad de disco df0. El programa comenzará automáticamente.

CREDITOS

Graphic & Concept: Monika Krawinkel y Michael Grohe.

Programming: Gunter Bitz, Michael Raasch, Fabian Hammer y Nicolas Thisell.

Converting: Mario Knezovic, Peter Künst y Michael Grohe.

Gametext & Novel: Richard Carsmakers.

Music & Sound: Jochen Hi ppel.

Layout Manual: Benedix & Benedix.

© 1989 Thalion Software GmbH, Gütersloh